井上成美
伊藤整一
有馬正文
山口多聞
西村祥治
南雲忠一
豊田副武
田中頼三
古賀峰一
黒島亀人
提督の決断
戦略マニュアル
記念艦三笠　0468-22-5408　神奈川県横須賀市
D.S.キャラガン
W.A.リー
F.J.フレッチャー
T.V.フィリップス
R.A.スプルアンス
C.W.ニミッツ
M.A.ミッチャー
T.キンケイド
H.E.キンメル
W.F.ハルゼイ

帝督の決断・太平洋全図

NM
ノモンハン
DR
ダイレン
US
ウラジオストク
ET
エトロフ
PK
ペキン
SR
ソウル
TK
トウキョウ
YK
ヨコスカ
KR
クレ
NK
ナンキン
BN
ブカン
SB
サセボ
SH
シャンハイ
JK
ジュウケイ
I
イオウジマ
MC
マーカス
NH
ナハ
TP
タイペイ
HK
ホンコン
HN
ハノイ
TN
タイナン
SN
サイパン
MR
マニラ
TA
テニアン
BK
バンコク
GM
グアム
SG
サイゴン
YP
ヤップ
PR
パラオ
TR
トラック
SD
サンダカン
DB
ダバオ
KP
クアラルンプル
シナリオ1
日米交渉決裂（4ページ）
SP
シンガポル
SO
ソロン
BA
ビアク
BM
バンゼルマシン
RA
ラバウル
MK
マッカサル
LE
ラエ
JT
ジャカルタ
PM
ポートモレスビ

AT
アッツ
SF
サンフランシスコ
LA
ロサンゼルス
MD
ミッドウエイ
シナリオ4
ミッドウエイ海戦（10ページ）
WK
ウェーキ
HW
ハワイ
シナリオ2
真珠湾攻撃（6ページ）
MS
マーシャル
シナリオ5
ロモン海戦（12ページ）
GK
ガダルカナル
海戦（8ページ）

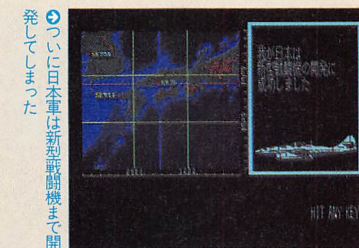
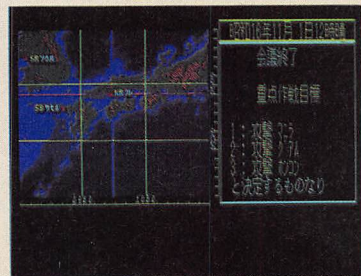
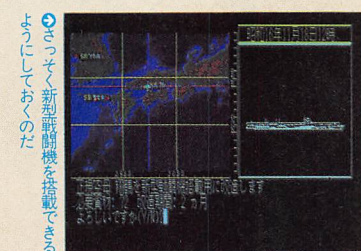
CONTENTS

日　米　交　渉　決　裂

昭和16年7月、日本の中国侵略に対する制裁としてアメリカやオランダが日本への石油の輸出を禁止した。そして経済的に追いつめられた日本は11月、ついに対米開戦の準備を決定した……。「日米交渉決裂」は開戦準備を始めた11月から始まる。このシナリオは連合艦隊を率いて太平洋の制海権を奪うことが目的だ。したがって勝利条件も「敵国艦船の全滅」「内陸部を除いた全ての敵基地の占領」とかなり難しくなっている。

日本が勝つためには国力の差を少しでもなくす必要がある。特に技術の振り分けは重要だ。このシナリオは最初の50ポイントの振り分け方で戦局がかなり変わってくる。ここでは大部分を航空機技術に注ぐのだ。いや、50ポイント全部を使ってしまっても構わないぞ／　制空権なくして制海権を得ることは不可能だ。それから日本に不足がちな資源を得るため、作戦会議では資源が豊富な南方の基地制圧を提案しておくのがいいだろう。

12月8日に日本が宣戦布告するが、そのまえに南方方面を制圧するため攻略部隊を作って出撃だ。宣戦布告前から卑怯だと思うかもしれないが、敵の基地だって容赦なく味方の基地へ攻撃してくる。すでに戦争は始まっていると考えたほうがいいぞ。

作戦第１段階として、まずダバオを素通りしてサンダカン基地を奇襲して燃料の確保を目指す。また前線で艦船を修理できるようにマニラ基地も制圧することにする。艦隊が補給をしている間にドイツから技術を供与してもらうことも忘れてはいけない。うまくすれば艦隊が出撃する頃には長距離爆撃機や新型戦闘機が開発できるはずだ。この2つさえ開発できれば制空権は完全に日本のものだ。でも新型戦闘機を空母に搭載できるように空母を改造するのを忘れないように注意。サンダカンとマニラが制圧できたらバンゼルマシン、ダバオ、ホンコン、ジャカルタを制圧すること。これを忘れるとせっかく制圧した基地が再び敵に制圧されてしまうかもしれないのだ。

ジャカルタを占領した頃になると敵艦隊も我が日本軍基地を攻撃してくるだろう。敵襲に備えて巡洋艦・駆逐艦を中心とした高速な艦隊を編成しておくのがポイントだと思うぞ。

そして作戦第2段階はサンダカンージャカルタで分断した大陸側敵基地の占領と出撃してくるであろう敵空母機動部隊の撃滅だ。自分は空母に新型戦闘機を搭載をして母港でじっくりと待ちかまえておく。そして味方基地か艦隊が敵の空母を見つけたら出撃だ。こまめに索敵しながら敵艦隊の行動を探るのだ。このときまでに電波探信儀が１隻にでも搭載されていれば完璧だ。敵空母さえ撃沈してしまえば日本軍の勝利は目前だぞ／

⇧これだけ航空技術が高ければひと安心

⇧もちろん攻撃目標は南方の資源地帯だ

⇨さっそく新型戦闘機を搭載できるようにしておくのだ

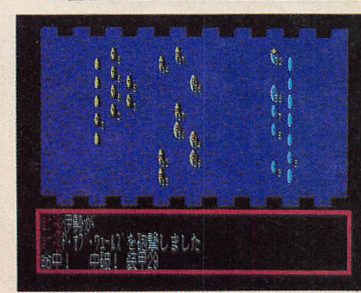
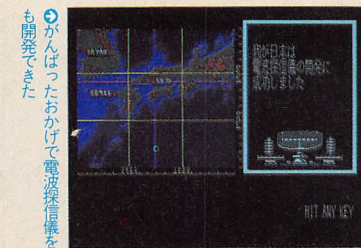
⇧敵の不意をついてサンダカン基地に上陸した

⇨日本軍はなんとか開戦前に長距離爆撃機の開発に成功したぞ

⇨ついに日本軍は新型戦闘機まで開発してしまった

⇨がんばったおかげで電波探信儀をも開発できた

⇧重要な拠点だけにマニラ基地の抵抗は激しい

⇧基地の住民とは友好的に接するのだ

⇧マニラ基地近海で戦艦同士の海戦が発生した／

シナリオ 1 ◉開始時の基地データ◉

日本軍の基地航空隊の主力はサイゴン、タイナンに展開している。これは南方の資源地帯を早期に制圧するために軍を展開しているのだ。これに対する連合軍は南方にはクアラルンプール、ジャカルタ、ポートモレスビの3基地に展開している。特にポートモレスビは強力な守備隊がいて難攻不落というところか。サンダカンや、バンゼルマシンといった重要な基地が手薄だ。資源に乏しい日本としては、この2基地をすみやかに制圧したい。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱産出	原油産出	人口	工業価値	修理補給	耐久度(最大)	武装度(最大)	住民友好	基地兵員	基地燃料	基地資材	兵輸送船	燃輸送船	敵上陸兵	敵兵燃料	戦闘機数	雷爆機数	偵察機数
1	ペキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	5	3000	10	1	3	0	0	22	18	1
2	ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	5	3000	10	2	4	0	0	8	12	2
3	ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	2	3000	10	2	4	0	0	13	7	2
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	5	3000	10	3	10	0	0	17	23	1
6	ナンキン(内)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	4	3000	10	1	2	0	0	22	20	1
7	シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	3	3000	10	3	10	0	0	11	13	2
8	サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	8	9000	30	5	10	0	0	54	46	15
9	クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	9	9000	30	6	12	0	0	56	64	20
10	ヨコスカ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	4	9000	30	5	10	0	0	35	35	12
11	トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	5	9000	30	6	12	0	0	66	54	15
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	6	3000	10	2	4	0	0	39	31	4
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	6	3000	10	3	6	0	0	12	23	4
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	―	1	1000	5	1	2	0	0	7	3	2
18	サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	10	6000	5	1	2	0	0	164	175	0
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	―	1	1000	5	1	2	0	0	25	90	6
32	パラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	2
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	50	50000	90	2	4	0	0	156	123	10
37	エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	1	1000	5	1	2	0	0	10	5	2
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	1	1000	5	1	2	0	0	4	5	1
40	トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	15	15000	80	4	8	0	0	84	55	10
41	テニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	1	1000	5	1	2	0	0	25	90	0
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	2
43	マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	2	3000	10	1	2	0	0	54	51	10
4	ジュウケイ(内)	JK	連合国軍	1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	69	155	3000	10	1	2	0	0	0	0	1
12	ハノイ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	63	1	1000	5	1	2	0	0	11	32	0
13	ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	20(20)	49	1	2000	5	2	4	0	0	32	43	0
17	バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	61	2	1000	5	1	2	0	0	16	74	0
19	マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	53	44	9000	30	5	10	0	0	16	51	15
20	ミッドウエイ	MD		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	―	3	9000	30	2	4	0	0	121	101	19
21	クアラルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	64	3	3000	10	3	6	0	0	113	115	12
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	63	11	3000	10	3	6	0	0	107	15	0
23	サンダカン	SD		0	10	2	1	補給	10(10)	10(10)	42	2	2000	10	3	10	0	0	5	5	5
24	ダバオ	DB		7	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	53	3	3000	10	3	7	0	0	12	11	13
26	グアム	GM		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	37	1	1000	5	1	2	0	0	26	21	0
27	ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	1	1000	5	1	2	0	0	45	65	7
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	51	2	3000	10	3	6	0	0	111	118	10
29	バンゼルマシン	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	48	2	3000	10	3	10	0	0	11	13	2
30	マッカサル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	2
31	ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	93	51	1000	5	3	7	0	0	36	85	8
33	ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	79	99	20000	100	6	12	0	0	161	208	10
34	ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	94	69	9000	30	2	4	0	0	60	72	11
35	ポートモレスビ	PM		0	1	5	12	修補	20(20)	20(20)	98	49	9000	30	2	4	0	0	140	480	23
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	1	2000	5	1	2	0	0	0	0	2
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	―	10	3000	10	1	2	0	0	4	75	6
45	ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	1	1000	5	1	2	0	0	1	1	2
46	ラバウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	―	1	10000	60	1	2	0	0	1	1	1
47	ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	33	5000	15	2	4	0	0	22	27	11
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	15	3000	10	1	2	0	0	1	0	1
49	サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	80	80000	100	5	20	0	0	91	96	22
50	ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	99	90000	100	5	20	0	0	111	119	37

※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をすることができない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

真　珠　湾　攻　撃

昭和16年12月8日から始まるこの真珠湾攻撃。勝利条件は「正規空母2隻以上の撃沈」、「戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上の撃沈」、「ハワイ基地の占領」と3つあって、そのうちのどれかを満たせばいい。先にいっておくとシナリオ2以降はショートシナリオとなっているので、どれか1つの勝利条件を満たすためだけにすべての戦力を使えるのだ。

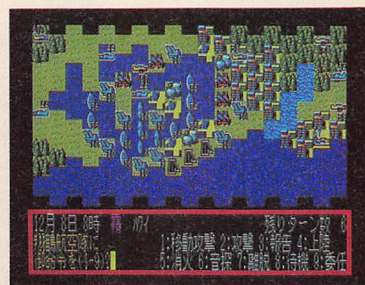
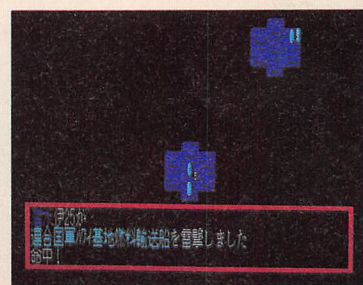
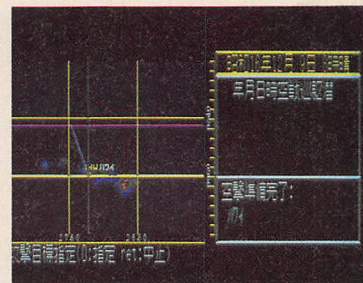
最初に勝利条件から作戦を検討することにしよう。まず「ハワイ基地の占領」はかなり困難だ。なぜならば敵主力艦隊が停泊しているし、こちらの艦隊にはほとんど兵員がいないからだ。そして「正規空母2隻以上撃沈」というのも、ハワイ基地に空母が停泊していないために難しいだろう。ここはやはり無難に「戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈」という条件を課題にしたほうがいいだろう。ちょっと時間がかかるが、手堅い作戦だけに確実だ。

日本軍の艦隊の状況から考えて作戦を考えてみよう。まず味方艦隊は無線が封止されているためにお互いの情報交換ができなくなっている。したがって索敵の結果が報告されないのだ。さらに他の艦隊に司令を出すこともできない。つまり自分の率いている第1艦隊のみで決着をつけなくてはならないということになる。次に第1艦隊には空母が6隻もいるが艦隊戦になったときには戦艦2隻しかまともに戦える戦力がない。あまりにも戦闘が長引くと敵の戦艦部隊が出撃してくる可能性があるので注意しておいたほうがいい。また午前0時から始まるところがポイントだ。先手を取るためには夜明けと共に攻撃をかけるのがベストなのだ。つまり魚雷を装備して出撃するのならばすぐに空撃準備を開始しなければならない。ただしハワイまで遠いので攻撃ターンが短くなってしまう。爆弾を装備するのであれば4時間で準備ができるので全速力で移動してからでも間に合う。どっちがいいとはいい難いので自分の好きなほうを選ぼう。

空撃が終わって攻撃隊が帰ってきたら迷わず爆弾でもかまわないから再攻撃の準備だ。1日に2回も攻撃すると艦隊の将兵がかなり疲労してしまうが仕方がないだろう。同じ場所に長くいると敵に発見されやすいので夜の間に移動してしまったほうがいいぞ。

近くに空母がいる、危険だ

宿敵ハルゼー提督は戦死してしまった

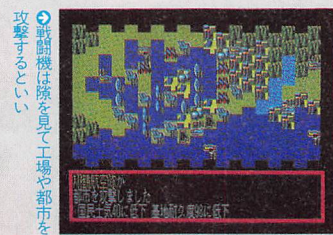
ハワイ基地攻撃のため最初の攻撃が始まった

思ったよりも、うじゃうじゃ敵がいる……

できれば基地の輸送船を沈めて補給を絶ちたい

この距離なら敵に見つからないだろう

これでやっと勝利条件が達成できた！

勝利条件を満たすまで何度も攻撃する

真珠湾には連合軍の主力艦隊が停泊中だ。1回の攻撃でだいたい3隻くらいずつは確実に撃沈できる。勝利条件を満たすには1回の攻撃では無理なので、何度でもしつこく攻撃をかける必要がある。敵基地の航空機を撃破していれば1日2回攻撃をかけてしまえ！

このシナリオに限らず敵の不意をついて敵基地を攻撃した場合には、敵の艦船が停泊していることがある。こういうとき、敵は補給をしているのか数日の間、動かないことが多い。だからバラバラに攻撃するより、1隻に的を絞って確実に沈めてしまうのがいい。

何度目の出撃だろうか。繰り返し攻撃をするのが基本だ

戦闘機は隙を見て工場や都市を攻撃するといい

シナリオ２ ◉開始時の基地データ◉

このシナリオの戦場となるハワイ基地には200機を越す雷爆機が配備されている。これだけの数に攻撃されるととても無事にはすまないだろう。ハワイ基地を攻撃するときは艦船だけでなく、余裕があれば飛行場も攻撃するべきだろう。

また勝利条件を達成した後もゲームを続行するのであれば、帰るまえにミッドウエイ基地とウェーキ基地を攻撃しておくと、あとで展開が楽になると思われる。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱産出	原油産出	人口	工業価値	修理補給	耐久度(最大)	武装度(最大)	住民友好	基地兵員	基地燃料	基地資材	兵輸送船	燃輸送船	敵上陸兵	敵兵燃料	戦闘機数	雷爆機数	偵察機数
1	ペキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	5	3000	10	1	2	0	0	24	19	2
2	ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	6	3000	10	2	4	0	0	9	19	2
3	ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	3	3000	10	2	4	0	0	13	9	2
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	7	3000	10	3	4	0	0	19	25	1
6	ナンキン(内)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	5	3000	10	1	2	0	0	22	23	1
7	シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	8	3000	10	3	10	0	0	15	18	4
8	サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	8	9000	30	5	10	0	0	54	49	19
9	クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	9	9000	30	6	12	0	0	59	68	22
10	ヨコスカ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	5	9000	30	5	10	0	0	35	35	18
11	トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	9	9000	30	6	12	0	0	66	54	22
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	9	3000	10	2	4	0	0	56	47	8
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	6	3000	10	3	6	0	0	52	49	14
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	―	2	1000	5	1	2	0	0	37	47	2
18	サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	12	7000	5	1	2	0	0	184	175	20
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	―	5	1000	5	1	2	0	0	36	90	6
32	パラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	5	1000	5	1	2	0	0	36	25	6
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	57	50000	90	2	4	0	0	156	152	17
37	エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	2	1000	5	1	2	0	0	17	5	2
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	3	1000	5	1	2	0	0	14	18	4
40	トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	18	15000	80	4	8	0	0	88	66	13
41	テニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	2	1000	5	1	2	0	0	25	112	0
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	2
43	マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	2	3000	10	1	2	0	0	54	51	13
4	ジュウケイ(内)	JK	連合国軍	1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	69	157	3000	10	1	2	0	0	0	0	3
12	ハノイ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	63	1	1000	5	1	2	0	0	13	32	2
13	ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	10(10)	49	1	2000	5	2	4	0	0	32	43	2
17	バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	61	2	1000	5	1	2	0	0	17	74	0
19	マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	53	44	9000	30	5	10	0	0	16	51	17
20	ミッドウエイ	MD		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	―	5	9000	30	2	4	0	0	121	101	19
21	クアラルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	64	3	3000	10	3	6	0	0	122	136	15
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	63	11	3000	10	3	6	0	0	107	115	1
23	サンダカン	SD		0	10	2	1	補給	10(10)	10(10)	42	2	2000	10	3	10	0	0	5	6	5
24	ダバオ	DB		7	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	53	4	3000	10	3	6	0	0	12	11	13
26	グアム	GM		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	37	4	1000	5	1	2	0	0	29	27	0
27	ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	8	1000	5	1	2	0	0	45	65	8
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	51	3	3000	10	3	6	0	0	136	148	12
29	バンゼルマシン	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	48	2	3000	10	3	6	0	0	11	13	3
30	マッカサル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	3	1000	5	1	2	0	0	18	22	2
31	ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	93	56	1000	5	3	6	0	0	51	98	9
33	ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	79	99	20000	100	6	12	0	0	177	218	10
34	ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	94	75	9000	30	2	4	0	0	69	82	18
35	ポートモレスビ	PM		0	1	5	12	修補	20(20)	20(20)	98	53	9000	30	2	4	0	0	158	489	28
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	2	2000	5	1	2	0	0	0	0	3
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	―	16	3000	10	1	2	0	0	14	95	16
45	ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	1	1000	5	1	2	0	0	1	1	1
46	ラバウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	―	1	10000	60	1	2	0	0	1	1	1
47	ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	38	5000	15	2	4	0	0	22	29	11
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	17	3000	10	1	2	0	0	1	0	1
49	サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	87	80000	100	5	20	0	0	99	96	22
50	ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	99	90000	100	5	20	0	0	151	139	32

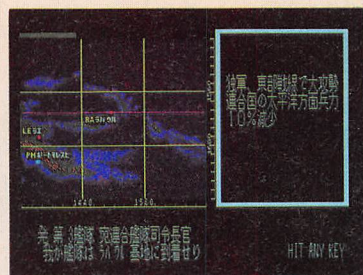
※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をすることができない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

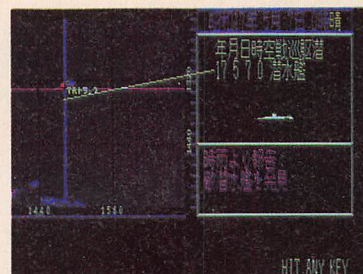
珊瑚海海戦

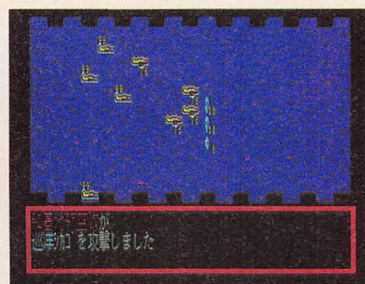
昭和17年5月、ポートモレスビを攻略し安全な補給線を確保しようとする日本軍に対し連合軍は機動部隊を派遣した。これが史上初の空母同士の戦いとなった珊瑚海海戦だ。勝利条件は「正規空母2隻以上撃沈」だけだ。

珊瑚海付近の日本軍の艦船は正規空母2隻を中心とした17隻だ。それに対する連合軍も正規空母2隻を中心に17隻が出撃してきている。両軍の海上戦力はほぼ互角、いや日本軍のほうがわずかの差で上かもしれない。だが周囲の基地の航空機をも考えに入れると連合軍側のほうが優勢というところか。

珊瑚海海戦は史実では航空機戦力の不足から被害が大きく、ポートモレスビの攻略を断念している。このシナリオに勝利するために、基地補給で予備の航空機をすべてラエ基地とラバウル基地へ配備してしまおう。これだけの航空機を集中的に配備してしまえば、敵艦隊はどんなにがんばっても味方艦隊へ近づくころにはボロボロになっているに違いない。それから第1艦隊の対空火力が不足気味なので第2艦隊と合流させてしまうのがいいだろう。トラックへ寄港して編成をしなおしてしまうのだ。これは我れながら名案だと思う。強力なポートモレスビ基地の近くで戦うよりも、増強したラエ基地付近へ敵艦隊を誘い出して戦うことになり一石二鳥だ。ただしトラック基地周辺には敵潜水艦が潜んでいるので、空母を沈められないように注意。ここで沈められても勝てないことはないが、勝利条件を満たした後もプレイする場合に影響してしまう。もし潜水艦の攻撃で損傷してしまったらトラックで修理だ。あわてなくても敵は逃げない。

この作戦の最大の問題はラエ基地の住民友好度が、めちゃくちゃ低いことだ。できれば第4艦隊を派遣して少しでも住民友好度を上げておいたほうがいい。ゲリラ活動がおこって基地が壊滅させられては、配備した航空機がもったいない。順調にいけば第1艦隊がなにもしなくても潜水艦と基地航空隊だけで勝利条件は達成できるぞ！

基地航空隊が勝手に敵駆逐艦を撃沈してくれた

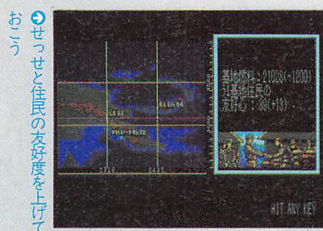
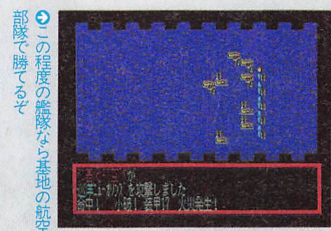
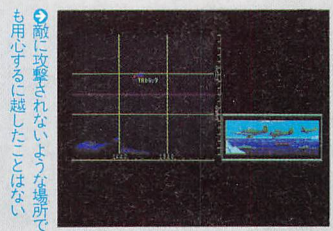
なんだかよくわからないけど、らっきぃ〜

トラック基地近海は敵潜水艦が潜んでいる！

寄港するまえに潜水艦を退治しなくては……

またまた基地から攻撃をしてくれている

潜水艦はかなり役に立つようだぞ

最前線の基地へ航空機をすべて送りこむ

このシナリオの戦場となる珊瑚海の周辺には敵味方の基地がひしめきあっている。こういう場所に踏みこむときは注意しないと、敵基地の航空隊に攻撃をされてしまう。敵艦隊と戦うまえにこちらの戦力を減らされてしまう。だが逆にいえば敵も踏みこんでくるときに被害を受けるはず。艦隊同士で戦うまえに少しでも敵艦隊の戦力を減らしてしまうため、航空機を大量に前線基地へ配備してしまうのだ。1つの基地に最低でも雷爆機200機ぐらいはほしい。だいたい雷爆機が400機いれば小規模な艦隊なら全滅させてくれるだろう。付近での戦闘が終わったら他の基地へ再配備することもできるのだから後方の基地からかき集めてもいい。

このように狭い限られた場所で戦うときは、航空機をどれだけ基地へ送りこめるのかというのが勝敗のポイントとなるぞ。

せっせと住民の友好度を上げておこう

この程度の艦隊なら基地の航空部隊で勝てるぞ

敵に攻撃されないような場所でも用心するに越したことはない

シナリオ３ ◉開始時の基地データ◉

日本軍の南方攻略が順調に進んでいるため、連合軍の基地は9か所だけになっている。日本の国力も充実し、その勢いはとどまるところをしらないかのようだ。そして連合軍の最後の砦ともいうべきポートモレスビも風前の灯火というところ。だがこの方面には正規空母は2隻しか展開していないのでちょっとでも油断をすれば痛手を被るかもしれない。データを見ればわかるようにポートモレスビには雷爆機は200機以上も配備されているのだ。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱産出	原油産出	人口	工業価値	修理補給	耐久度(最大)	武装度(最大)	住民友好	基地兵員	基地燃料	基地資材	兵輸送船	燃輸送船	敵上陸兵	敵兵燃料	戦闘機数	雷爆機数	偵察機数
1	ペキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	6	3000	10	1	2	0	0	11	11	1
2	ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	6	3000	10	2	4	0	0	8	9	2
3	ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	1	3000	10	2	4	0	0	3	4	1
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	10	3000	10	3	4	0	0	7	8	1
6	ナンキン(内)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	12	3000	10	1	2	0	0	5	5	1
7	シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	13	3000	10	3	10	0	0	16	19	5
8	サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	6	9000	30	5	10	0	0	29	31	7
9	クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	8	9000	30	6	12	0	0	37	35	12
10	ヨコスカ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	7	9000	30	5	10	0	0	21	17	10
11	トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	8	9000	30	6	12	0	0	48	56	20
12	ハノイ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	37	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	1
13	ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	20(20)	51	3	2000	5	2	4	0	0	12	18	2
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	27	3000	10	2	4	0	0	59	41	7
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	16	3000	10	3	6	0	0	22	19	9
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	―	10	1000	5	1	2	0	0	27	32	11
17	バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	39	11	1000	5	1	2	0	0	13	12	6
18	サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	2	1000	5	1	2	0	0	24	35	7
19	マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	47	6	9000	30	5	10	0	0	42	49	7
21	クアラルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	36	3	3000	10	3	6	0	0	5	6	5
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	37	7	3000	10	3	6	0	0	12	10	3
23	サンダカン	SD		0	10	2	1	補給	10(10)	10(10)	58	5	2000	10	3	10	0	0	5	5	1
24	ダバオ	DB		7	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	47	4	3000	10	3	6	0	0	32	21	9
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	―	5	1000	5	1	2	0	0	31	47	9
26	グアム	GM		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	63	5	1000	5	1	2	0	0	41	37	7
27	ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	4	1000	5	1	2	0	0	27	10	2
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	49	8	3000	10	3	6	0	0	28	25	6
29	バンゼルマシン	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	52	6	3000	10	3	6	0	0	15	11	3
30	マッカサル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	7	1000	5	1	2	0	0	5	6	3
31	ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	7	21	1000	5	3	6	0	0	35	43	15
32	パラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	5	1000	5	1	2	0	0	22	25	6
34	ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	6	27	9000	30	2	4	0	0	57	50	9
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	12	50000	90	2	4	0	0	51	47	12
37	エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	2	1000	5	1	2	0	0	1	5	1
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	2	2000	5	1	2	0	0	0	0	1
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	1	1000	5	1	2	0	0	8	11	4
40	トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	25	15000	80	4	8	0	0	76	81	12
41	テニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	4	1000	5	1	2	0	0	22	14	4
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	2	1000	5	1	2	0	0	6	5	3
43	マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	2	3000	10	1	2	0	0	27	7	6
45	ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	―	1	1000	5	1	2	0	0	5	4	2
46	ラバウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	―	5	10000	60	1	2	0	0	38	42	11
4	ジュウケイ(内)	JK	連合国軍	1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	69	17	3000	10	1	2	0	0	7	9	2
20	ミッドウエイ	MD		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	―	19	9000	30	2	4	0	0	155	101	19
33	ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	79	63	20000	100	6	12	0	0	198	242	32
35	ポートモレスビ	PM		0	1	5	12	修補	20(20)	20(20)	98	54	9000	30	2	4	0	0	114	100	15
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	―	21	3000	10	1	2	0	0	75	101	19
47	ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	43	5000	15	2	4	0	0	45	61	1
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	55	3000	10	1	2	0	0	1	0	1
49	サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	98	80000	100	5	20	0	0	121	125	26
50	ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	99	90000	100	5	20	0	0	165	145	30

※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をすることができない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

ミッドウエイ海戦

昭和17年6月の太平洋戦争のターニングポイントとなったミッドウエイ海戦のシナリオだ。この海戦での勝利条件は「正規空母2隻以上撃沈」、「正規空母1隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈」、「ミッドウエイ島の占領」の3つのうちどれかを達成することだ。

この海戦は史実では、①戦力を分散させすぎた、②索敵機の発進が遅れた、③攻撃準備にもたつきがあった、などから日本海軍は主力空母4隻を失うという大敗を喫している。ゲームでも戦力が分散しているために、敵空母機動部隊に各個撃破されかねない。またミッドウエイの近くには味方基地が存在していないので、基地航空隊の支援は期待できない。また味方艦隊には戦闘のできないような貧弱な輸送部隊がいるので注意が必要だと思われる。特に気をつけなくてはならないのは、駆逐艦部隊の第8艦隊と第9艦隊だ。艦隊に命令を出す画面には、スクロールさせないと表示されないから見落としがちだぞ。無抵抗で沈められてしまうよりウェーキに寄港させるのだ。

このシナリオの3つの勝利条件は、どれも同じくらいの難易度だ。「ミッドウエイ島の占領」は、ちょっとほかの2つよりも時間がかかるかもしれない。とりあえず基本的な作戦は輸送部隊を1度ウェーキ基地へ避難のために寄港さること。ミッドウエイ島への上陸は敵艦隊を葬った後からでも遅くはないからだ。また正規空母の数が足りないというのであれば、アッツ基地攻略のため北上中の機動部隊をミッドウエイ基地攻撃のために反転させてもいい。アッツ基地なんていつでも占領することができるからだ。

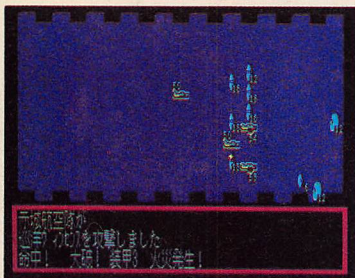
そして第1艦隊は動かずに、第2艦隊の戦艦部隊と、第7艦隊の潜水艦部隊を前進させて敵空母の位置を探るのだ。第1艦隊は敵空母を発見したらすぐに攻撃できるようにしておく。その間にミッドウエイ島に航空機で攻撃をかけておくと、なおよろしい。おそらく敵空母は戦艦部隊を攻撃している間に艦載機がかなり減ってくるはず。第1艦隊はそのタイミングを見はからい、全力で攻撃をかけよう。少しずつでもいいから確実に敵の航空戦力をはぎ取っていくのだ。なにしろ航空戦力さえなくなってしまえば、艦隊戦では戦艦・巡洋艦の数で圧倒的に日本軍に有利だからだ！　それに空母さえ沈めてしまえばウェーキ基地へ避難させていたミッドウエイ占領部隊を出港させても大丈夫だ。敵母港の隣にあるミッドウエイ基地を占領すれば、敵艦隊の行動はこちらに筒抜けになるだろう。

また、連合軍は所有している艦船の大部分を出撃させているはず。ここで一気に壊滅させてしまえば、このシナリオの勝利条件達成後にプレイ続行する場合に有利だ。特にこのシナリオは日本軍にあまり被害のないまま大部分の基地を占領しているからかんたんだ。

上陸部隊のために砲台を攻撃

ミッドウエイ攻略部隊は兵員が少なくて、かろうじて勝てるかなという程度しかいない。だから基地の砲台や航空機は当然ながら上陸部隊の脅威となるだろう。特に航空機は味方の戦艦部隊にとっても邪魔になる。ここは第1艦隊からミッドウエイ基地攻撃のために1回だけ攻撃隊を出すのだ。1回で破壊して敵空母の出現に備えよう。

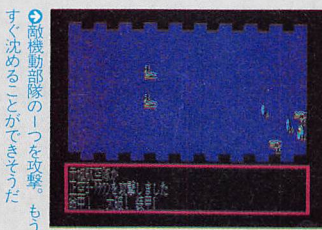
まずは砲台だけを集中攻撃しておくのだ

索敵している敵潜水艦を沈めないと危険だ

通りがけに巡洋艦を攻撃しちゃえ

敵空母を集中攻撃してなんとか撃沈

敵空母からの反撃に注意

敵艦隊が攻撃隊を出すまえに、朝8時にこちら側から先制攻撃をかけるのは当然のこと。そのときの攻撃で敵空母を沈めてしまえば問題ない。だが、このミッドウエイ海戦のように、敵空母部隊が複数にわかれて行動している場合は他の空母からの攻撃を受ける危険性がある。攻撃隊を出した直後なので直掩（ちょくえん）の戦闘機もいない。このときに攻撃されてしまうと、最悪の場合は機動部隊が壊滅してしまうという可能性がある。このような事態が起こらないように常に空母を中心とした隊形を組んでおこう。巡洋艦や駆逐艦を盾にしてでも空母を守るのだ。

艦隊が砲撃をしたり、攻撃を受けてしまうと隊形が崩れてしまう。隊形が崩れたらすぐに隊形を組み直すことを忘れてはならない。また、艦隊を編成するときに対空能力の高い艦船を選んで機動部隊の護衛にしてしまうというのも予防策の1つだ。

敵機動部隊の一つを攻撃。もうすぐ沈めることができそうだ

まずい、他の敵機動部隊から攻撃されてしまった！

シナリオ4 ◉開始時の基地データ◉

データを見ていくとわかるが、珊瑚海海戦のときに比べて、ミッドウエイ基地の索敵能力や地上兵力が強化されている。ただしミッドウエイ基地の航空兵力はそれほど強力ではないようだ。ハワイ基地は強力なので敵艦隊を壊滅させてもハワイ基地近辺までは追撃しないほうがいいだろう。

また、日本軍の航空部隊はというと大部分が南方の基地へ展開中だ。これはミッドウエイ基地を占領した後に南方を制圧することを考えてのことだ。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱産出	原油産出	人口	工業価値	修理補給	耐久度(最大)	武装度(最大)	住民友好	基地兵員	基地燃料	基地資材	兵輸送船	燃輸送船	敵上陸兵	敵兵燃料	戦闘機数	雷爆機数	偵察機数
1	ペキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	5	3000	10	1	2	0	0	9	9	1
2	ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	5	3000	10	2	4	0	0	8	7	2
3	ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	1	3000	10	2	4	0	0	3	0	1
4	ジュウケイ(内)	JK		1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	31	5	3000	10	1	2	0	0	1	9	1
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	4	3000	10	3	4	0	0	4	2	1
6	ナンキン(内)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	2	3000	10	1	2	0	0	5	5	1
7	シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	6	3000	10	3	10	0	0	9	10	3
8	サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	6	9000	30	5	10	0	0	27	31	6
9	クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	6	9000	30	6	12	0	0	30	33	6
10	ヨコスカ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	14	9000	30	5	10	0	0	20	17	9
11	トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	18	9000	30	6	12	0	0	31	56	18
12	ハノイ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	37	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	1
13	ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	20(20)	51	3	2000	5	2	4	0	0	12	18	2
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	27	3000	10	2	4	0	0	59	41	7
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	12	3000	10	3	6	0	0	20	17	8
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	16	1000	5	1	2	0	0	35	37	12
17	バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	39	2	1000	5	1	2	0	0	11	2	3
18	サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	2	1000	5	1	2	0	0	20	35	4
19	マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	47	8	9000	30	5	10	0	0	49	52	7
21	クアラルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	36	3	3000	10	3	6	0	0	5	1	5
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	37	4	3000	10	3	6	0	0	8	10	3
23	サンダカン	SD		0	10	2	1	補給	10(10)	10(10)	58	5	2000	10	3	10	0	0	5	5	1
24	ダバオ	DB		7	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	47	4	3000	10	3	6	0	0	32	21	8
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	5	1000	5	1	2	0	0	45	52	9
26	グアム	GM		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	63	8	1000	5	1	2	0	0	25	37	5
27	ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	8	1000	5	1	2	0	0	27	19	5
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	49	3	3000	10	3	6	0	0	8	5	1
29	バンゼルマシン	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	52	6	3000	10	3	6	0	0	11	21	1
30	マッカサル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	7	1000	5	1	2	0	0	5	6	3
31	ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	7	22	1000	5	3	6	0	0	45	49	18
32	パラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	8	1000	5	1	2	0	0	32	29	6
34	ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	6	33	9000	30	2	4	0	0	63	70	9
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	12	50000	90	2	4	0	0	31	27	12
37	エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	2	1000	5	1	2	0	0	1	5	1
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	5	1000	5	1	2	0	0	18	11	4
40	トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	47	15000	80	4	8	0	0	99	101	12
41	テニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	4	1000	5	1	2	0	0	5	14	3
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	2	1000	5	1	2	0	0	1	1	1
43	マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	2	3000	10	1	2	0	0	27	7	6
45	ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	1000	5	1	2	0	0	5	4	2
46	ラバウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	8	10000	60	1	2	0	0	40	43	11
20	ミッドウエイ	MD	連合国軍	0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	24	9000	30	2	4	0	0	155	101	41
33	ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	79	79	20000	100	6	12	0	0	211	263	41
35	ポートモレスビ	PM		0	1	5	12	修補	20(20)	20(20)	98	72	9000	30	2	4	0	0	132	271	43
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	2000	5	1	2	0	0	0	0	1
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	—	31	3000	10	1	2	0	0	96	142	27
47	ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	53	5000	15	2	4	0	0	83	92	0
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	64	3000	10	1	2	0	0	15	14	0
49	サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	112	80000	100	5	20	0	0	141	165	41
50	ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	113	90000	100	5	20	0	0	165	172	41

※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をすることができない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

ソロモン海戦

ミッドウエイ海戦に勝利した連合軍はついに反撃を開始してきた。それはまずソロモン海域への進出という形で現れた。このシナリオは両軍の総力を上げた消耗戦となったソロモン海戦がテーマになっている。勝利条件は「正規空母3隻以上撃沈」、「正規空母1隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈」、「ガダルカナル基地の占領」だ。

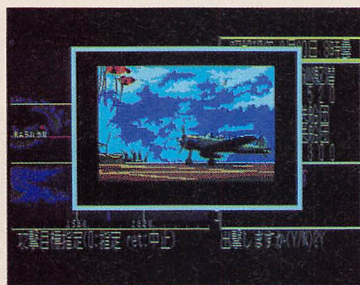
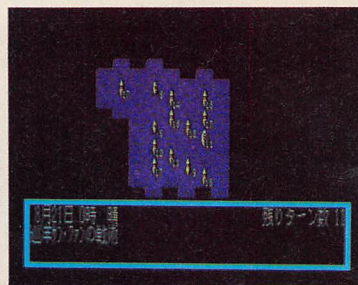
ミッドウエイ海戦の大敗で日本軍はやや空母戦力が不足している。この海戦でも航空機が重要だというのに空母が足りないのでは、やや苦しい。少しでも楽にするために、まず予備の航空機をすべて最前線の基地へ配備してしまうしかないだろう。それから出撃中の全艦隊を1度トラック基地へ寄港させて、艦隊の再編成だ。空母を集めて強力な機動部隊を編成して敵機動部隊を各個撃破していくのだ。それに敵基地には大量の航空機がいるため空母を集めないと空撃されたときに生き残ることができない。潜水艦はそのまま前進させて敵艦隊の情報を集めてもらうのがいいだろう。そしてガダルカナル基地砲撃のために砲撃部隊も作っておくところがポイント。

トラック基地で再編成と補給が終ったら出撃だ。目標は敵機動部隊だ。基地を攻略するには兵員が少なすぎるからやむを得ない。おそらくガダルカナル基地の哨戒圏内に入るまえに、潜水艦から敵艦隊の位置を知らせてくれるはずだ。敵がこちらを発見するまえに攻撃隊を発進させて空母だけでもいいから沈めてしまおう。少しでも敵の航空戦力を減らすことを最優先目標とするのだ。敵の機動部隊を撃破したら砲撃部隊と占領部隊を前進させる。ガダルカナル基地の航空隊は砲撃部隊を何度か攻撃してだんだんと消耗してくるに違いない。そこでタイミングを見計らって第1艦隊がガダルカナル基地近海に突入して一気に空撃をかけるのだ。

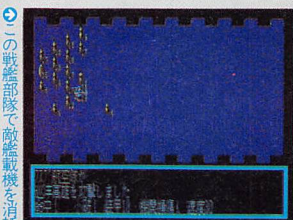
↑トラック基地を出たらいきなり敵空母がいた

↑ガダルカナル基地の攻撃をしなくてはならないな

→臆病な敵は基地に張りついているじゃないか、ずるい！

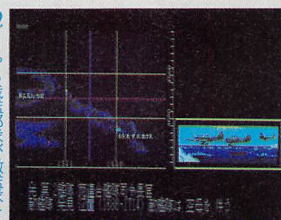
↑潜水艦の発見した空母に不意討ちをかけるのだ

↑基地の近くに潜んでいる敵を攻撃しよう

↑戦艦部隊が敵艦隊と遭遇。がんばれ〜

艦艇を総動員して敵艦隊をやっつける

攻略目標のガダルカナル基地には強力な航空部隊が待ちかまえている。さらに基地周辺には敵の機動部隊が複数存在している。敵が握っている制空権下を突破するために日本軍は2つの機動部隊を出撃させている。しかしガダルカナル基地攻略部隊は兵員がかなり少ないために、上陸するまえに艦隊が砲撃して敵基地の兵員をある程度減らす必要がある。敵基地と敵艦隊を攻撃しないといけないのだ。ここでは日本軍の使用可能な艦船を総動員して戦うことが必要になってくる。敵艦隊攻撃用の部隊、基地砲撃用の部隊、索敵用の部隊などを編成しておくといい。たとえ別の目的で作戦行動中の艦隊でも、お互いに協力して戦っていかないと苦戦を強いられる。日本軍の全艦隊が全力で戦っていくことがこのシナリオのポイントだぞ。

→まずい、空母のそばに敵潜水艦がいるではないか！

→全力で敵艦隊を攻撃して他の艦隊を助けよう

→この戦艦部隊で敵艦載機を消耗させてしまうといい

→どうやら戦艦部隊が敵艦隊を見つけてくれたようだ

シナリオ5 ◉開始時の基地データ◉

ミッドウエイ海戦で勝利した連合軍は圧倒的な工業力で大量の航空機を最前線の基地へ配備してきた。それに対して我が日本軍はほとんど増えていないのだ。データを見ると日本は予備の航空機をすべて最前線に送りこんでやっと互角になるかどうかというもの。

連合軍の残り基地は8つということで全力で防衛しようと、今までのシナリオに比べて格段に増強されている。

このシナリオからは日本軍はだんだんと不利な設定になっていくようだ。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱産出	原油産出	人口	工業価値	修理補給	耐久度(最大)	武装度(最大)	住民友好	基地兵員	基地燃料	基地資材	兵輸送船	燃輸送船	敵上陸兵	敵兵燃料	戦闘機数	雷爆機数	偵察機数
1	ペキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	4	3000	10	1	2	0	0	7	7	1
2	ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	4	3000	10	2	4	0	0	8	5	1
3	ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	1	3000	10	2	4	0	0	3	0	1
4	ジュウケイ(内)	JK		1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	31	4	3000	10	1	2	0	0	1	5	1
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	4	3000	10	3	4	0	0	4	1	1
6	ナンキン(内)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	5	3000	10	1	2	0	0	4	5	1
7	シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	6	3000	10	3	10	0	0	9	17	3
8	サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	7	9000	3	5	10	0	0	29	31	6
9	クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	13	9000	30	6	12	0	0	28	33	6
10	ヨコスカ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	12	9000	30	5	10	0	0	26	17	9
11	トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	18	9000	30	6	12	0	0	21	56	18
12	ハノイ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	37	1	1000	5	1	2	0	0	5	3	1
13	ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	20(20)	51	3	2000	5	2	4	0	0	8	18	2
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	13	3000	10	2	4	0	0	52	38	7
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	8	3000	10	3	6	0	0	20	17	8
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	17	1000	5	1	2	0	0	37	33	10
17	バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	39	7	1000	5	1	2	0	0	11	4	3
18	サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	2	1000	5	1	2	0	0	20	35	4
19	マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	47	12	9000	30	5	10	0	0	49	52	13
21	クアラルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	36	3	3000	10	3	6	0	0	5	1	5
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	37	4	3000	10	3	6	0	0	10	10	3
23	サンダカン	SD		0	10	2	1	補給	10(10)	10(10)	58	4	2000	10	3	10	0	0	5	5	1
24	ダバオ	DB		7	0	2	1	補給	20(20)	20(20)	47	4	3000	10	3	6	0	0	15	21	8
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	5	1000	5	1	2	0	0	47	54	2
26	グアム	GM		0	0	3	1	補給	10(10)	10(10)	63	7	1000	5	1	2	0	0	21	22	5
27	ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	10	1000	5	1	2	0	0	21	19	7
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	49	3	3000	10	3	6	0	0	8	5	1
29	バンゼルマシン	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	52	6	3000	10	3	6	0	0	9	21	1
30	マッカサル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	10	1000	5	1	2	0	0	15	11	3
31	ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	7	23	1000	5	3	6	0	0	55	69	15
32	パラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	8	1000	5	1	2	0	0	22	21	6
34	ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	6	33	9000	30	2	4	0	0	41	39	11
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	11	50000	90	2	4	0	0	31	27	12
37	エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	1	1000	5	1	2	0	0	1	1	1
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	2000	5	1	2	0	0	0	0	1
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	9	1000	5	1	2	0	0	18	9	5
40	トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	69	15000	80	4	8	0	0	88	93	16
41	テニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	9	1000	5	1	2	0	0	15	14	3
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	5	1000	5	1	2	0	0	6	11	2
43	マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	6	3000	10	1	2	0	0	17	17	3
45	ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	4	1000	5	1	2	0	0	14	4	2
46	ラバウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	19	10000	60	1	2	0	0	40	53	11
20	ミッドウエイ	MD	連合国軍	0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	34	9000	30	2	4	0	0	195	425	41
33	ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	79	92	20000	100	6	12	0	0	232	293	49
35	ポートモレスビ	PM		0	1	5	12	補給	20(20)	20(20)	98	89	9000	30	2	4	0	0	192	401	47
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	—	59	3000	10	1	2	0	0	156	275	27
47	ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	83	5000	15	2	4	0	0	103	125	0
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	78	3000	10	1	2	0	0	55	54	5
49	サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	112	80000	100	5	20	0	0	181	195	51
50	ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	113	90000	100	5	20	0	0	189	192	51

※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をすることができない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

建　造　中　艦　船　一　覧

日本軍

シナリオ	年　月	艦船名
1	16.12	夕雲　（ゆうぐも）
2	17.1	大和　（やまと）
2	17.1	祥鳳　（しょうほう）
2	17.3	巻雲　（まきぐも）
3	17.5	隼鷹　（じゅんよう）
4	17.6	秋月　（あきづき）
4	17.8	飛鷹　（ひよう）
5	17.8	武蔵　（むさし）
5	17.9	高波　（たかなみ）
5	17.9	照月　（てるづき）
6	17.12	龍鳳　（りゅうほう）
6	18.1	神鷹　（しんよう）
6	18.1	涼月　（すずつき）
6	18.1	初月　（はつづき）
6	18.3	大淀　（おおよど）
6	18.4	新月　（にいづき）
6	18.7	能代　（のしろ）
6	18.8	千歳　（ちとせ）
6	18.8	藤波　（ふじなみ）
6	18.12	朝霜　（あさしも）
6	19.1	千代田（ちよだ）
6	19.1	矢矧　（やはぎ）
6	19.3	大鳳　（たいほう）
6	19.3	秋霜　（あきしも）
6	19.3	早霜　（はやしも）
6	19.6	冬月　（ふゆづき）
7	19.8	天城　（あまぎ）
7	19.8	雲龍　（うんりゅう）
7	19.9	伊58
7	19.10	葛城　（かつらぎ）
8	19.12	信濃　（しなの）

連合軍

シナリオ	年　月	艦船名
2	17.1	アイダホ
2	17.1	ニューメキシコ
2	17.1	ミシシッピー
2	17.1	ホーネット
2	17.1	インディアナポリス
2	17.1	ミネアポリス
2	17.1	ルイスビル
2	17.1	シムス
2	17.1	ホープ
2	17.1	ラルフタルボット
2	17.1	アルゴノート
2	17.1	S20
2	17.1	ガトー
2	17.1	ドルフィン
2	17.2	コロラド
2	17.2	ノースカロライナ
2	17.2	ワシントン
2	17.2	ヨークタウン
2	17.2	ヴィンセンス
2	17.2	クインシー
2	17.2	サン・ファン
2	17.2	ジュノー
2	17.2	ヒューストン
2	17.2	スミス
2	17.2	パターソン
2	17.2	ヒューズ
2	17.2	ポーター
2	17.2	サーモン
2	17.2	ターポン
2	17.2	トリトン
2	17.3	テキサス
2	17.3	ニューヨーク
2	17.3	ワスプ
2	17.3	アトランタ
2	17.3	ボイス
2	17.3	ウォーク
2	17.3	グイン
2	17.3	プレストン
2	17.3	ベナム
2	17.3	キャシュロット
2	17.3	グルーパー
2	17.3	ノーチラス
2	17.4	ウィチタ
2	17.4	ファレンボルト
2	17.4	ラッフィ
2	17.4	レイド
2	17.4	S28
2	17.4	グラウラー
2	17.4	ピカラル
2	17.5	ウォースパイト
2	17.5	ラミリーズ
2	17.5	リベンジ
2	17.5	レゾリューション
2	17.5	ロイヤル・サブリン
2	17.5	インドミタブル
2	17.5	ビクトリアス
2	17.5	フォーミタブル
2	17.5	ハーミス
2	17.5	エグゼター
2	17.5	コーンウォール
2	17.5	ドーセットシャー
2	17.5	ヘクター
2	17.5	ダンカン
2	17.5	ワーフー
3	17.5	インディアナ
3	17.5	マサチューセッツ
3	17.6	バートン
4	17.6	サウスダコタ
4	17.7	フレッチャー
4	17.8	シュバリエ
5	17.9	アラバマ
5	17.9	ブリングル
5	17.10	ド・ハーフェン
6	18.1	エセックス
6	18.1	インディペンデンス
6	18.2	アブナワ・リード
6	18.3	アイオワ
6	18.3	CV16
6	18.3	プリンストン
6	18.3	リュース
6	18.4	CV10
6	18.4	ベローウッド
6	18.4	バルチモア
6	18.5	ブッシュ
6	18.6	ニュージャージ
6	18.6	バンカーヒル
6	18.6	カウペンス
6	18.6	ボストン
6	18.7	モンテレー
6	18.7	ヒーアマン
6	18.7	ホール
6	18.8	キャボット
6	18.9	イントレパッド
6	18.9	ラングレイII
6	18.11	セイント・ロー
6	18.11	ジョンストン
6	18.12	CV12
6	18.12	CV18
6	18.12	バターン
6	18.12	クインシーII
6	18.12	サラガン
6	19.1	ガンビア・ベイ
6	19.1	サン・ジェイシント
6	19.1	モリソン
6	19.2	フランクリン
6	19.2	オマニ・ベイ
6	19.5	ウィスコンシン
6	19.5	ティコンデローガ
6	19.5	サミュエル・B・ロバーツ
6	19.6	ビスマルク・シー
7	19.7	アラスカ
7	19.7	ミズーリ
7	19.7	コルバウン
7	19.9	リットル
7	19.10	シャングリラ
7	19.10	ピッツバーグ
8	19.11	ドレクスラー

両　軍　初　期　国　力

両軍の国力一覧表を見てほしい。シナリオを選ぶときの参考に役立つと思うぞ。選ぶときのポイントは、やはり技術力というところか。技術力が低いと満足な修理すらできないのだ。

日本軍でプレイする場合に注意しなければならないのは、シナリオ7から急に国力が落ちてしまっていること。特にシナリオ9なんかはどう考えても勝利するのは難しそうだ。国力が先細りしていく日本とは逆に連合国はどんどん有利になっていくぞ。

日本軍初期データ

	シナリオ								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
情報収集力	20	20	20	20	20	20	14	12	10
砲熕技術力	65	65	82	88	89	88	44	42	19
鋼材技術力	60	60	60	60	60	60	18	17	13
機関技術力	45	45	56	61	61	61	50	50	15
航空技術力	45	45	45	45	45	45	45	45	43
電気技術力	28	28	35	50	50	50	70	70	70
国民士気	50	50	98	99	69	65	31	21	17
工業力	4000	4000	5160	5240	5160	5120	2880	2820	841
燃料備蓄	450000	450000	337500	315000	230000	225000	139500	125000	45500
資材	180	180	137	128	108	106	52	66	5
予算	500	500	500	500	500	500	500	500	500
兵員	88	88	110	120	120	120	80	62	47
戦闘機	610	610	878	890	641	647	424	224	185
電爆機	400	400	580	624	464	452	328	168	108
偵察機	102	102	107	127	102	101	64	52	32
新型戦闘機	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ロケット弾	0	0	0	0	0	0	0	0	0
長距離爆撃機	0	0	0	0	0	0	0	0	0
兵員輸送船	20	20	26	26	26	26	14	13	4
燃料輸送船	60	60	77	79	77	77	43	38	13
無線	解除	封止	解除	解除	解除	解除	解除	解除	解除
母港基地	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ
新兵器製造可能				探	探	探	探・照	探・照	探・照
重点作戦目標基地		ハワイ マニラ シンガポール	ポートモレスビ ガダルカナル ラエ	ミッドウエイ ポートモレスビ ガダルカナル	ガダルカナル ポートモレスビ ラバウル	トラック ウェーキ ポートモレスビ	テニアン サイパン グアム	ダバオ マニラ イオウジマ	ナハ トウキョウ サセボ

連合軍初期データ

	シナリオ								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
情報収集力	30	36	36	25	38	41	44	49	51
砲熕技術力	60	60	74	80	87	88	89	91	91
鋼材技術力	60	60	65	66	84	85	88	89	90
機関技術力	40	40	47	49	67	69	75	77	78
航空技術力	20	20	26	28	45	52	80	80	80
電気技術力	42	70	70	70	70	70	77	80	80
国民士気	40	40	32	30	63	70	78	81	86
工業力	10000	10000	10800	12533	14700	14800	16200	15600	17400
燃料備蓄	1500000	1500000	1850000	2040000	2175000	2190000	2480000	2590000	2710000
資材	300	300	387	426	447	450	504	554	697
予算	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
兵員	60	60	82	82	85	86	98	141	157
戦闘機	180	180	185	225	459	540	630	722	852
電爆機	180	180	193	229	466	548	651	682	754
偵察機	50	50	49	61	116	127	133	154	187
新型戦闘機	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ロケット弾	0	0	0	0	0	0	0	0	0
長距離爆撃機	0	0	0	0	0	0	0	0	0
兵員輸送船	25	25	32	30	37	37	40	49	63
燃料輸送船	75	75	97	90	110	111	122	152	198
無線	解除	解除	解除	解除	解除	解除	解除	解除	解除
母港基地	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ
新兵器製造可能		探・照	探・照	探・照	探・照	探・照	探・照・長	探・照・長・ロ	探・照・長・ロ
重点作戦目標基地		ハワイ マニラ クレ	ラエ ポートモレスビ ソロン	ミッドウエイ ウェーキ イオウジマ	ガダルカナル ラバウル ポートモレスビ	トラック ポートモレスビ ウェーキ	グアム テニアン サイパン	ダバオ イオウジマ ナハ	ナハ サセボ クレ

平成３年５月10日(毎回１回10日発行)第５巻第５号(通巻50号)昭和62年９月11日第三種郵便物認可　MSXはアスキーの商標です。